



XBOX 360.

龍が如く  
スタジオ

SEGA®



8D

バイナリードメイン™



17才以上対象

**⚠ 警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/>をご覧ください。

### ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

#### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんななどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣(けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通じて得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

このたびは Xbox 360® 専用ソフト「バイナリードメイン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルを必ずお読みください。



### CONTENTS

プロローグ	2	アクション	17
登場人物	4	ボイスコマンド	21
ゲームを始める前に	10	ゲームの進め方	22
メインメニュー	13	OPTIONS	30
基本操作	14	Xbox LIVE®	33
画面の見方	16		

#### 【音声入力関連】

音声入力デバイスの接続方法 12 | ボイスコマンド 21

音声入力がうまくできない方へ 32

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は以下にお問い合わせください。

■日本マイクロソフト株式会社 Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

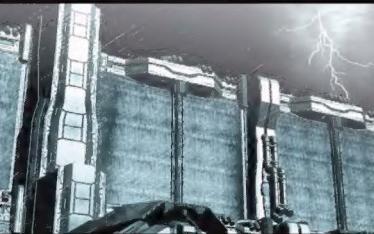
詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>  
受付時間 10:00~18:00 (日、祝日を除く)

# プロローグ

プロローグ

西暦2080年、東京湾。

かつての煌びやかなベイエリアは今、無人の静けさの中に打ち捨てられていた。  
20世紀から続く地球温暖化などによる海面の上昇……。  
高さ100メートルを越す東京湾の巨大堤防は、着工から50年かけた今もなお建設工事を続  
けている。



A  
M  
A  
D  
A

排外主義の日本政府は、密入国者の射殺に躊躇がない。

つまり今回の任務は、厳重な警備体制をしく内務省治安維持部隊の銃口にさらされることになる。



特殊部隊「ラストクルー」に所属するダン・マーシャル軍曹はその巨大な堤防を見上げるよ  
うに闇夜の海中を潜行していた。

国連傘下の査察機関IRTA（国際ロボット技術機構）からの密命を帯びたダンの目的は、日  
本の大手ロボット開発メーカー「AMADA社」創設者・天田洋二の身柄拘束。

天田博士には、条約で禁止された人近似ロボットの開発という国際法上の犯罪容疑がかけ  
られていた。



だが、生還者（サバイバー）の異名を持つダンの口元には不敵な笑みが浮かべられていた。  
飛び交う銃弾の中、無数に積み上げられていく鉄の屍。

ダンをはじめとするラストクルーの猛者たちは東京の深部へと潜入していく。

その先に人類全体の深刻な危機が待ち構えていることを、彼らはまだ誰も知らない……。



# 登場人物



ダン・マーシャル

声: 山寺 宏一

母子家庭であり、苦しい経済状況から抜け出すために18歳でアメリカ陸軍に入隊。逆境を楽しもうという生来の気質が幸いしてか、特殊部隊員として頭角を現し、生還者（サバイバー）の呼び名を得る。やがてIRTAの誘いを受け、ラストクルーのメンバーとなるために退役。他国への潜入査察という危険な工作を幾度もこなし、本名を知らなくてもサバイバーという異名はIRTA内でよく知れ渡っている。ラストクルー歴は4年。階級は一等軍曹。



ロイ・ボーテン

声: 岩崎 征実

通称「ビッグ・ポウ」。小さなロボット工場で働く父を持つが、経済的には厳しい少年時代を過ごす。学校の勉強は好きではないが、フットボールをやりたいために高校に進学。その後、屈強な身体を活かしたいと考えて、高校卒業後に陸軍に志願入隊。軍隊内では強面を自己演出しているが、ふと見かける動物や子供にはつい懶を緩めてしまう。その性格から同性に人気はあるが異性にはモテない。ラストクルー歴はダンと同じく4年。一等軍曹。



フェイ・リー

声: 久川 緹

元共産党中央軍事委員だった父を持ち、高等院校を卒業後、人民解放軍総参謀部直属の机器人兵指揮学院に入校する。その後、いくつかの部隊を経て、先鋒部隊である総参謀部ロボティクス戦術班に配属された。冷静沈着な性格で軍人としても抜きん出でおり、実直に任務を遂行する判断力と優秀な現場スキルを身につけた若手将校として、人民解放軍内部で頭角を現している。現在は軍上層部から選抜され、IRTAの潜入査察部隊であるラストクルーに出向してきている。ラストクルー歴は半年。階級は中尉。

## 登場人物



**チャールズ・グレゴリー** 声:桐本 琢也

今回の作戦では多国籍部隊であるラストクルーの前線指揮官として任務にあたっている。かつては王立士官学校出身の英國秘密情報部オフィサーとして10年近くアジア各地で秘密工作を行っていたが、作戦中の負傷により30代半ばで退職。元同僚レイチエルの誘いを受け、IRTAで再び潜入工作に従事することに。やや神経質ながら戦場での経験は豊富。任務への責任感が強いため、ノリの軽いダンとはぶつかることもしばしば。ラストクルー歴は4年。

**レイチエル・タウンゼント**

声:皆川 純子

チャーリーと同じく元英国秘密情報部所属。幼いころからアスリートとして優れた成績を残しており、並外れた身体能力と行動力で頭角を現す。その能力をIRTAに見出され、ラストクルーの英國部隊として潜入査察工作などに従事。英國秘密情報部時代からチャーリーと何度も同じ戦場を経験している。爆薬や重火器などに詳しく、また、マッショナ風格はすでに先輩格のチャーリーを超えている。たまに仲間の近くに爆薬を仕掛けたりロケットランチャーを撃ちこんだり気が短い一面もあるが、そのことで謝ったりはない。ラストクルー歴は4年。



**カイン**

声:掛川 裕彦

IRTA从国部隊により建造された特務ロボット。アメリカ・ベルゲン社製の最新型AI(人工知能)を搭載、型番はCN-7型。その愛称としてカインと呼ばれている。通常の戦闘はもちろん、敵AIなどへのハッキングを得意とし、IRTAでは今後のラストクルーによる潜入査察作戦への標準装備化も検討されているという。物腰や言葉遣いはやわらかく、擬似的なユーモア感覚を披露することもあるが、あまり空気を読めずにラストクルーのメンバーから呆れられることもある。ラストクルー歴は4年。

**フィリップス少佐**

声:遠藤 憲一

元アメリカ海兵隊士官であり、その指揮の腕を買われてラストクルーの作戦本部要員となる。現在はラストクルーの作戦支援につく各国部隊との連絡・調整を行う作戦調整官であり、米軍との太いコネクションをもつ彼は、IRTAにとって軍事的にも政治的にも貴重な人材となっている。一切情に屈さず、冷徹な判断は部下の反感を買うものの、常に結果を出してきたことを認めない者はいない。今回の作戦ではヘッドクォーターとして作戦本部からダンたちの支援にあたっている。ラストクルー歴は7年。階級は少佐。



## 登場人物

## 登場人物



ユキ

声: 武井 啓

2080年、旧渋谷駅の地下に興った猥雑な歓楽街を縄張りにする少年グループの一員。その物怖じしない性格から地下街を牛耳る極道・三船に気に入られ、グループのリーダー的存在となっている。まだ15歳という年齢でありながら、内務省の治安維持部隊の目をあざむき、違法物品の運び屋をするなど、危険と隣り合わせの日々を送っている。三船からの仕事による稼ぎはよく、彼女のグループは疲れた顔の大たちに比べ格段に活気があるという。



黒澤

声: 北村 一輝

内務省警察局の刑事であり、前線指揮官。反体制であるレジスタンスたちから要注意人物と目され、捜査官として非常に鼻が利く“イヌ”であると恐れられている。警戒厳重な上層都市で治安維持部隊の大量のロボットを率い、ダンたちの追跡をしてくる。黒澤としては、圧倒的な戦力差でレジスタンスの摘発などに歯ごたえを感じていなかった矢先、久々の獲物であるダンたちラストクルーの潜入を歓迎しているフシさえある。勤務中、お気に入りの食事はカップラーメンであるらしい。



天田洋二

声: 竹中 直人

日本のロボットメーカー最大手であるAMADA社創設者。若くしてロボット、人工知能の権威として主に人型ロボット製品を世に送り出してきた。そこで得た資金力を背景に、ニュー・オーダーズと呼ばれる新興政治勢力を支援し、彼らが力を得ると日本の上層都市建設では中心的な役割を与えられ、さらに強大な富と力を得た。しかし、2039年、自社の技術を盗用したとしてアメリカのロボット会社最大手ペルゲン社と法廷で争い、敗北。以来、数十年に渡り公の場から姿を消す。



三船

声: 松方 弘樹

渋谷の地下街を牛耳る極道。闇市や売春、レジスタンス組織との武器売買といった違法行為を一手に取り仕切り、下層のスラム街にあって唯一人といつていいほど豪華な生活を送る。高額な報酬で上層都市潜入への手引きを引き受けているが、一筋縄ではないかといふ交渉術でダンたちラストクルー一行を自分のホームグラウンドである地下街に引きずり込み、さらなる金をむしりとろうとほくそ笑む。

# ゲームを始める前に

ゲームを始める前に

## プロフィールの選択

本ソフトをプレイするには、プロフィールにサインインする必要があります。ゲーム開始時にプロフィールにサインインしていない場合は、プロフィールを選ぶか、新たなプロフィールを作成してください。

## データ保存機器の選択

本ソフトの進行状況をセーブするデータ保存機器を選択してください。以降、選択したデータ保存機器に本ソフトのセーブデータが作成され、セーブ・ロードが自動で行われます。

## セーブ

本ソフトはオートセーブでゲームの進行状況などを保存します。画面にセーブ中を表すアイコンが表示されているときは、Xbox 360 本体の電源を切ったり、データ保存機器や周辺機器の抜き差しはしないでください。



## Xbox LIVE へのサインイン

本ソフトの「Xbox LIVE (→P.33)」をプレイするには、Xbox LIVE にサインインする必要があります。サインインしなくとも「CAMPAIGN (→P.13)」など他のモードは選択できます。

## Xbox LIVE

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

## Xbox LIVE を利用するため

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

## 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

## ゲームオーバー

プレイヤーが操作するダンやラストクラーの隊員が死亡したり、特定の状況で失敗したりすると「MISSION FAILED」となります。「再スタート」で直前のチェックポイントから再開するか、「メインメニューに戻る」でメインメニュー画面に戻ります。



## ドルビーデジタルで再生するには

このゲームはドルビーデジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブル、Xbox 360 HDMI AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。Xbox 360 本体に HDMI 端子がある場合は、HDMIケーブルをご使用いただけます。また、必ず Xbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「Dolby Digital 5.1」を選択してください。

※詳しくは、お手持ちのAVシステムの説明書もお読みください。

## ゲームを始める前に

### 音声入力デバイスの接続方法

本ソフトは「CAMPAIGN」でのボイスコマンド(→P.21)や、「Xbox LIVE」でのボイスチャット(→P.40)で、音声入力デバイスを使用できます。プレイ開始前に以下の準備を行ってください。

- ①音声入力デバイスを、Xbox 360 コントローラーに接続します。

※KINECT の音声認識機能も使用できます。



- ②ゲームを起動し、メインメニューまたはポーズメニューで「OPTIONS」を選びます。



- ③「VOICE SETTINGS」を選び、「音声認識テスト」「認識率設定」「ノイズ設定」で音声入力の調整をしてください。また、「認識ワード一覧」でゲームが音声入力で受け付けるワードを確認できます。



※音声入力デバイス使用時には、必ず Xbox 360 本体の取扱説明書、音声入力デバイスの取扱説明書をお読みの上、使用方法をご確認ください。

## メインメニュー

ゲームを起動してタイトル画面で **A** ボタンか START ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。メニューなどの操作は、方向パッドまたは左スティックでカーソル移動、**A** ボタンで決定、**B** ボタンでキャンセルします。

### CAMPAIGN

このゲームのメインモードです。「CONTINUE」で前回の続き、「NEW GAME」で新規ゲームの開始、「LOAD GAME」でセーブデータを選んでの再開ができます。

「NEW GAME」選択時には、難易度を選んでセーブデータを作成します。難易度は途中で変更できませんので、別の難易度でプレイしたい場合は「NEW GAME」で新たにセーブデータを作成してください。



### Xbox LIVE

世界中のプレイヤーと対戦・協力ができるオンラインモードです。プレイするには Xbox LIVE にサインインする必要があります(→P.10)。Xbox LIVE モードについてくわしくは P.33をご覧ください。

### OPTIONS

操作・画面・ボイスコマンドなど、ゲームに関する設定を行います。「OPTIONS」についてくわしくは P.30をご覧ください。

### RIPPLE LINK MOVIE

リップルリンク(→P.22)に関する解説ムービーを見るすることができます。

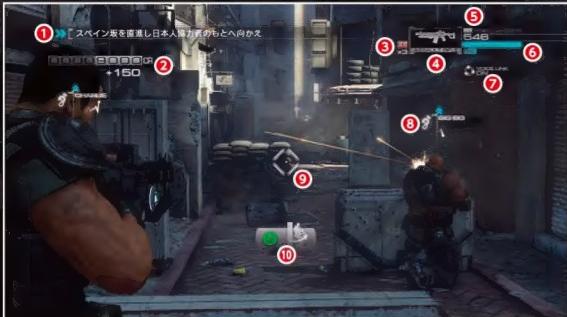


操作方法には、「アサルトスタイル」「スカウトスタイル」の2つのキー操作タイプがあり、初期状態は「アサルトスタイル」です。キー操作タイプの変更は「OPTIONS」→「CONTROL SETTINGS」→「キー操作タイプ」で変更できます。また、各操作のくわしい説明についてはP.17「アクション」をご覧ください。

※イベントムービーの再生中は、STARTボタンで一時停止し、Aボタンでスキップ、Bボタンでゲームに戻ることができます。

### Xbox 360 コントローラー





- ①現在の任務
- ②グレット：敵の部位を破壊したり、敵を倒したりした際に手に入ります。ショップ端末（→P.25）で使用できます。
- ③救急キット：現在所有している救急キット（→P.24）の数です。
- ④装備中の武器
- ⑤弾薬：上段が装填中の残り弾薬、下段が所有している総弾薬数です。
- ⑥ショックバースト：上段がエネルギーの蓄積状況、下段がショックバースト（→P.19）の使用可能回数です。
- ⑦マイク状況：音声入力デバイスの接続状況やボイスコマンドの受け付け可否を表示します。
- ⑧メンバー情報表示：メンバーのいる方向を示し、メンバーの名前とバイタルを表示します。バイタルは「白（通常）」～「黄」～「赤（瀕死）」で体力の状態を表しています。また、信頼度（→P.22）に変化があった場合もここに表示されます。
- ⑨照準：を押すと表示されます。通常時は白、敵を捕捉している場合は赤になります。
- ⑩アクションアイコン：何かしらのアクションが可能な場合に、アクションの内容と対応するボタンが表示されます。

プレイ中のアクションを紹介します。キー操作タイプ「アサルトスタイル」と「スクワットスタイル」で一部の操作が異なります。また、ここで紹介する以外にも画面に表示されたアイコンに対応するボタンで可能なアクションもあります。

## 移動・ダッシュ

左スティックで移動します。アサルトスタイル時は移動中に ボタンを押すとダッシュし、スクワットスタイル時は でダッシュします。



## 視点操作

右スティックで視点を操作します。視点操作の反転や速度は、「OPTIONS」→「CONTROL SETTINGS」で設定できます。

## 注視する

画面に注視可能なことを示すアイコンが現れることがあります。 ボタンを押すと、会話の内容を示すポイントや会話相手などを注視でき、会話が始まる場合もあります。メンバーからの作戦指示やボス攻略のピントを示すこともありますので、アイコンが現れたら注視してみましょう。



## 回避する

左スティックで移動しながら ボタンを押すと、回避行動を取ります。アサルトスタイル時は ボタンを押したままにするとダッシュするので、回避したい場合は短く押すとうまく入力できます。



**隠れる**

壁やコンテナなどの遮蔽物の近くに立つと、隠れることが可能なことを示すアイコンが表示されます。▲ボタンを押すと、物陰に隠れることができます。もう一度▲ボタンを押すと、元の状態に戻ります。この状態から■で照準を合わせたり、□で武器で攻撃したりすることもできます。

**乗り越える**

コンテナなどの遮蔽物に躊躇した状態で、それを乗り越えることが可能な場合、左スティックを入力しながら●ボタンを押すと乗り越えることができます。

※一部の場所では、隠れていない状態から●ボタンで乗り越えて先に進む場合があります。

**調べる・捨てる**

スイッチやアイテムの近くに立つと、●ボタンでアクセスできることを示すアイコンが表示されます。●ボタンを押すと、調べたり捨てたりできます。

**照準を合わせる**

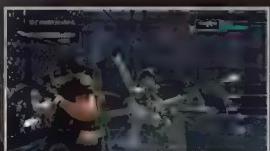
■で銃をかまえて照準を合わせることができます。移動しながらも可能ですが、照準の表示の中は移動速度が遅くなります。

**装填中の武器で攻撃する**

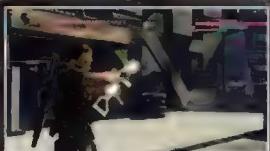
■で銃やランチャーを撃ったり、フレネードを投げたりなどの攻撃ができます。アサルトライフルやサブマシンガンなどの武器は、□を押したままにすると装填中の弾薬が尽きるまで撃ち続けることができます。

**格闘攻撃**

アサルトスタイル時は△ボタン、スカウトスタイル時は◆で、近くの敵を格闘攻撃できます。ただし、近くにいる味方を巻き込んでしまう場合もあるので注意しましょう。

**リロード**

アサルトスタイル時は□、スカウトスタイル時は●ボタンで、銃やランチャーに弾薬を装填します。また、装填中の弾薬を撃ち尽くしてしまった場合、弾薬を所有していれば自動的にリロードが行われます。

**ショックバースト**

□をゲージがたまるまで押したままにしてから離すか、一定時間押したままにすると、ショックバーストによる強力な攻撃が放てます。

ショックバーストはダン専用のアサルトライフルでのみ使用可能で、撃つにはエネルギーが必要です。エネルギーは「アドニーム（→P.24）」や「チャージャー（→P.25）」で補充できます。



# ボイスコマンド

## アクション

### 武器変更

方向パッド▲▼◆◆で武器を変更できます。対応している武器の種類は以下の通りです。

方向パッド▲	SIDE ARM ハンドガン
方向パッド★	PRIMARY WEAPON (メンバー専用のメインウェポン)
方向パッド◆	EXPLOSIVES(グレネード)
方向パッド◆	SECONDARY WEAPON(サブウェポン)



SIDE ARM・EXPLOSIVES・SECONDARY WEAPONは、捨てるか他の武器と交換するか(所持していた武器はその場に置かれる)、ショット砲末で購入して変更(所持していた武器は破壊される)できます。PRIMARY WEAPONは他の武器と交換・変更はできません。

### ボイスコマンド表示

△を押したままにすると、入力できるボイスコマンドを表示できます。ボイスコマンドの内容は、戦闘中や移動中など状況によって異なります。



### メンバー情報表示切り替え

BACKボタンでメンバー情報表示(→P.16)のON/OFFを切り替えることができます。

### ポーズ

STARTボタンでプレイを一時停止し、ポーズメニュー(→P.28)を開くことができます。

共に戦うラストクラーのメンバーと、ボイスコマンドでコミュニケーションが取れます。メンバーの提案や質問に答える場合、こちらから作戦指示や声を掛けられる場合などがあります。

メンバーから答えを求められている時は、画面に「LB VOICE COMMAND」と表示されます。



### 音声入力デバイス使用時

#### 入力状態

画面右上に「VOICE LINK ON」と表示されていれば入力できます。「VOICE LINK OFF」と表示されている間は、入力を受け付けません。



#### 入力方法

ボイスコマンドで使用できる言葉をしゃべって入力しましょう。メンバーの名前を呼んでからボイスコマンドを入力すれば、個別に話すこともできます。

△で表示されるボイスコマンド以外にも、「OPTIONS」→「VOICE SETTINGS」→「認識ワード一覧」にある言葉を入力できます。



### 音声入力デバイス未使用時

#### 入力状態

△を押すと画面に「Q」が表示される場合は、入力を受け付けません。それ以外の時はボイスコマンドが表示されて入力できます。



#### 入力方法

△を押したままにしてボイスコマンドを表示し、対応するボタンを押します。

\*音声入力デバイスによる認識ワードを使用すると、より多くのコミュニケーションやメンバーのリアクションを楽しめますが、使用しない場合でもゲームの進行に支障はありません。

プレイヤーはダン・マーシャル軍曹として、メンバーと共に任務遂行を目指します。1~4人で行動し、メンバーは自律思考型AI（人工知能）で独自に戦闘を行います。

### リップルリンク

戦況や状況に合わせて、リアルタイムにメンバーから戦術提案や日常的な質問を問い合わせられるイベントが発生します。このシステムを「リップルリンク」と呼び、返答とその結果によってメンバーの信頼度が変化します。

**戦術提案**

メンバーから戦術を提案されることがあります。その提案を受け入れるか、その判断によって戦況はどうなったかによって、メンバーの信頼度が変化する場合があります。また、こちらから作戦指示をした場合も、同様に変化する場合があります。



**非戦闘質問**

メンバーから質問された場合、その答えによって信頼度が変化する場合があります。また、戦闘後に変えるなどこちらから声をかけることでも、同様に変化する場合があります。



**信頼度**

信頼度が高いとメンバーは作戦指示に従いやすく、低いと従いにくくなります。また、メンバーの自律的な行動や、後に続く戦況の変化にも影響することがあります。



なお、フレンドリーファイ (味方を攻撃) で信頼度は下落してしまうので注意しましょう。

信頼度に変化があった場合、メンバー情報表示 (→P.16) に (上昇) / (下降) で表示されます。また、現在の信頼度 (ロードマーク) (→P.28) で確認できます。



### 武器の入手

武器はダン専用アサルトライフルを除き、拾うかショップ端末で購入すると入手・交換できます。

また、所有している物と同じ武器が落ちている場合は、近づくと弾薬を補充できます。

ガトリングガンなど一部の特殊な武器は、拾うとそのまま装備して使用できます。所有している武器とは交換せず、方向パッドで他の武器に変更すると装備を解除してその場に置きます。



### 武器の紹介

登場する主な武器の種類を紹介します。敵の武器を拾って装備することもできます。

	アサルトライフル	反動はやや大きいですが、威力の高いライフルです。連射や3点バーストで弾を発射します。
	サブマシンガン	ライフルほどの貫通力はありませんが、連射可能で近接戦闘に威力を発揮します。
	ライトマシンガン	装填数の多さに特化したマシンガンです。威力は高いですが、反動が大きいのが特徴です。
	スナイパーライフル	射程距離が長く、精度の高いライフルです。遠距離狙撃に威力を発揮します。
	ショットガン	反動は大きいものの、高威力の散弾を発射します。敵に近いほど威力が高いのが特徴です。
	ロケットランチャー	高威力のロケット弾を発射するロケットランチャーです。敵の爆破装置に対する威力が大きいです。
	ハンドガン	威力は低いですが、反動が小さく扱いやすいです。威力で弥补する装填数に制限があります。
	グレンade	投げると一定時間後に爆発するタイプ以外は爆発時間が長いタイプがあります。

## アイテムの入手

弾薬・トや緊急キットなど、落ちているアイテムを拾うことができます。ただし、最大数まで所持している場合は入手できません。



## アイテムの紹介

登場する主なアイテムを紹介します。普通にルートを進むだけでは見つからない場所に隠されている場合もあるので、注意深く探してみましょう。

	弾薬キット
	緊急キット
	フズドニウム
	ナノメッシュ
	SECURITY-COM

ライフル・マシンガン・ショットガンの弾薬を補充できます。大きさによって補充数が異なります。

瀕死時に使用すると、自分やメンバーを復活させることができます。

ショックバーストに必要なエネルギーを補充できます。主に敵を倒した際に入手できます。

スキルセッティング(→P.26)で使用できます。

ポーズメニュー内の「DATA FILES」の「IRTA REPORTS」で開くことができる項目が増えます。

\*拾って入手したSECURITY-COMは、以降のプレイでは出現しません。セーブデータを削除しない限り、「NEW GAME」で新規にゲーム開始しても、すでに入手済みの状態になります。

## 設備

補充や戦闘に利用できる設備が設置されている場合があります。

### チャージャー

近くとショックバーストに必要なエネルギーを最大まで補充できます。



### ショップ端末

近づいて □ ボタンを押すとアクセスできます。クレジットを使用してアイテム・弾薬・武器を購入したり、自分やメンバーの専用武器のアップグレードができます。なお、武器を購入した場合には、それまでに装備していた同系統の武器は無くなるので注意してください。

アップグレード項目は「装填数」「威力」「射程距離」「精度」「連射速度」などに分かれ、段階的にレベルアップさせることができます。

なお、クレジットを消費してショップ端末を使用した後、ルートレットで当選するとアイテムがもらえます。



## 重機関銃

近づいて □ ボタンを押すと使用できます。重機関銃や徹甲弾などを撃てる強力な機銃です。無制限に撃ち続けることができるタイプや、弾薬を補充して使用するタイプがあります。

使用方法は、通常の武器と同じく □ で照準を合わせ、△ で発射できます。▲ ボタンで機銃が離れます。



## ダメージ・死亡

敵の攻撃でダメージを受けるとバイタルが低下します。また、画面端が黄色から赤に染まっていきます。さらにダメージを受けると画面が赤に染まり、瀕死状態になります。瀕死状態が続くと画面が少しずつホワイトアウトし、救急キットを使用しないと死亡します。[MISSION FAILED]となります。メンバーもダメージを受けるとバイタルが低下します。バイタルはメンバー報表示(→P.16)で確認できます。メンバーも瀕死状態で救急キットを使用しないと死亡します。[MISSION FAILED]となります。



## 回復・救援

瀕死状態になった場合、救急キットがあれば●ボタンで使用して回復できます。なお、救援の際のメンバーの自律的な行動には、リップルリンクによる信頼度も影響します。

### 自分が瀕死状態の場合

救急キットを持っていれば、自分の分を消費して回復できます。また、メンバーが救援を申し出る場合もあります。ボイスコマンドで了解すると、メンバーの分の救急キットを消費して回復してくれます。自分の分の救急キットがない場合は、メンバーが救急キットを持っていれば救援に駆けつけてくれます。



### メンバーが運営救援の場合

救急キットを持っていれば、メンバー自身の分を消費して回復します。また、メンバーが救援を依頼する場合もあります。駆けつけて自分の分の救急キットを修理すれば、メンバーを回復できます。



## 特殊操作

プレイ中には特殊な操作を求める場合があります。一部の例を紹介します。

### クレーン

クレーンに吊り下がっているコンテナなどを動かします。画面に表示される操作方法で特定の位置まで運んだり、落としたりします。



### ジャンプ

画面にゲージが表示され、ゲージの上ではカーソルが左右に移動しています。成功範囲の枠内にカーソルが止まるように、タイミング良くボタンを押しましょう。時間が経過すると成功範囲の枠が狭くなっていますので、後敏な判断が必要です。



## 特殊ステージ

プレイ中には特殊なステージがあります。一部の例を紹介します。

### 巨大滑り台

巨大な滑り台で、体を滑らせながら進んでいきます。パイプや壁に当たるとダメージを受けます。左右移動や画面に表示される回避操作で、うまく避けながら進みましょう。



### 水上バイク

水上バイクに乗って水路を進みます。途中の障害物にぶつかったり、敵の攻撃を受けたりするとダメージを受けます。左右移動やアクセル・バックの操作で、うまく避けながら進みましょう。



**ボーズメニュー**

【Y】+EST+LTボタンを押すとゲームを一時停止し、ボーズメニューを開くことができます。ボーズメニューでは現在の任務・目的・メンバー・メンバーの信頼度を確認でき、メニュー項目を選択できます。

メンバーの信頼度

**STATUS**

メンバーを選んでステータスを確認できます。また、ステータス表示中は△・□で他のメンバーに切り替えることができます。

**装備のステータス画面**

MAGAZINE SIZE	1マガジンの装填数
DAMAGE	1発の威力
RANGE	射程距離
ACCURACY	弾のばらつきを抑える精度
FIRE RATE	連射速度
SHOCK BURST	ショックバーストの威力 ※ダン専用
HUZDNIUM CHARGE	フズドニウム(ショックバースト用エネルギー)の蓄積量 ※ダン専用

**スキルセッティング**

ステータス表示中に●ボタンを押すと、スキル装備画面に切り替わります。入手したナノマシンをセッティングすると、メンバーにスキルを装備させることができます。

画面左にスキル棒(青いバー)にナノマシンが表示されます。ナノマシンを選んでスキル枠内にはめてください。ナノマシンは量ならずに枠内に収まっている必要があります。ナノマシンのはめ込みが完了したら、●ボタン(または■ボタンでアソブ奈に変更を保存)でセッティングを実行します。

**DATA FILES**

以下の情報を閲覧できます。

**IRTA REPORTS**

IRTAのミッションに関するレポートです。任務中に「SECURITY.COM」を入手することで、閲覧できる項目が増えます。

**ARMS DATA**

入手したことのある武器のデータです。

**ENEMY DATA**

直面したことのある敵戦ボットのデータです。

**LOAD CHECKPOINT**

直前に通過したチェックポイントに戻り、そこからプレイできます。

\*LOAD CHECKPOINTを選んだ場合、それまでの保存されていない進行状況は失われますのでご注意ください。

**LOAD CHAPTER**

プレイしたいチャプターを選んで、そこからプレイできます。

\*LOAD CHAPTERで過去のチャプターに戻ると、以下の状況になりますのでご注意ください。

- ・装備や信頼度が、戻った先でプレイしていた時点のものに戻ります。
- ・たとえクリア済みであっても未来のチャプターを選択することはできません。
- ・戻った先での進行状況がオートセーブされ、それまでの進行状況は失われます。

**OPTIONS**

操作・画面・ボイスコマンドなど、ゲームに関する設定を行います。[OPTION]を押してください。くわしくはP.30をご覧ください。

**QUIT GAME**

ゲームを中断してタイトル画面に戻ります。

\*QUIT GAMEを選んだ場合、これまでの保存された進行状況は失われますのでご注意ください。

# OPTIONS

# OPTIONS

メインメニュー、またはポースメニューでOPTIONSを選ぶと、以下の項目を選んでゲームに関する設定を行うことができます。なお、各項目は「初期設定に戻す」で変更前の初期状態に戻すことができます。

## CONTROL SETTINGS

以下の操作に関する設定を行います。

### キー操作タイプ

キー操作のタイプを「アサルトスタイル」「スカウトスタイル」から設定します。



### 視点操作反映

右スティックによる視点操作の方向を「ノーマル」「左右反転」「上下反転」「上下左右反転」から設定します。この設定は、照準を合わせた際の操作にも反映されます。

### 視点操作速度

右スティックによる視点操作の移動速度を調節します。

### 振動設定

Xbox 360 コントローラーの振動設定を「ON」「OFF」から設定します。

## SCREEN SETTINGS

以下の画面表示に関する設定を行います。



### 明るさ

画面全体の明るさを調節します。

### ガンマ

中間色の明るさを調節します。

### 画面サイズ

モニターに対して表示されるゲーム画面のサイズを調節します。

## GAME SETTINGS

以下のゲーム全般に関する設定を行います。

### 難易度操作アシスト

難易度EASY専用の操作アシストを「ON」「OFF」から設定します。ON時はエイムアシストが「初心者」に固定されます。

### エイムアシスト

照準を合わせるアシストを「初心者(難易度EASYのみ)」「ノーマル」「OFF」から設定します。

### 音声入力

音声入力デバイスによるボイスコマンドの入力を「ON」「OFF」から設定します。音声入力デバイスが接続されている場合、OFFになってしまふと動作しませんのでご注意ください。

### 字幕表示

字幕表示を「ON」「OFF」から設定します。

### スケーリング選択

セーブデータを保存するデータ保存機器を変更できます。変更した場合、タイトル画面に戻ります。

## VOICE SETTINGS

音声認識のテストや設定を行います。音声入力デバイスを接続してください。

### 音声認識テスト

画面に表示される言葉をしゃべって音声入力をを行い、正しく認識されるかテストします。

### 認識ワード検索

音声入力デバイスによるボイスコマンドで入力が可能な認識ワードを確認できます。また、認識ワードを選んで個別に音声認識テストを行うこともできます。

### ノイズ対策

「認識OKと扱うスコア」を上下させて認識率を調節します。認識率を上げると誤認識が減りますが、認識不足が増える可能性があります。一方、認識率を下げると認識不足になりにくく、誤認識しやすくなる可能性があります。

### ノイズ対策

音声入力を正しく認識し、それ以外の環境音やBGMを無視するために、認識する音量を調節します。画面の指示に従って設定してください。

## 音声入力がうまくできない方へ

音声入力デバイスの接続方法（→P.12）、ボイスコマンド（→P.21）をご確認ください。それでもうまくできない場合、以下をご参照ください。

### ■音声入力のコツ

メンバーは一度に複数の言葉を理解できません。呼びかける言葉は、「集まれ!」、「逃げろ!」、「ボウ」→「行け!」、「エイ」→「待て!」など単語一語ずつで入力し、メンバー個別に呼び掛ける場合も相手の名前と指示に間に空けてください。また、うまく単語が認識されない場合は、滑舌良く話すとよいでしょう。もし、それでも受け付けてもらえない場合は、言葉自体が受け付けられる内容ではないことが考えられます。認識ワード一覧を参照して、入力可能な単語のみ使用してください。

### ■音声認識は誤認識があります

本ソフトウェアは、音声認識という技術とAI（人工知能）というプログラム技術を使用して作成されています。音声認識は、利用者の発話の状態や周囲の環境音などによっては正しく認識されない可能性があります。一方、AIはあくまでコンピュータープログラムです。人間ほど高度な知性を持っていないものです。あなたがメンバーに対して発話した言葉が発音状態や周囲のノイズ状態などによって正しく認識されずに誤って理解された場合、プログラムが制作意図とは異なる発言や行動をメンバーに取らせられる可能性があります。あらかじめご了承ください。

### ■認識ワード

下記以外にも、ゲームを進行させることで登場人物の名前が一覧に追加されます。一覧は、「OPTIONS」内「VOICE SETTINGS」の「認識ワード一覧（→P.31）」で確認できます。

集まれ!	断る	すまない	分かってある	関係無い
行け!	いいぞ	わるい	頼む	慈しいな
下がれ!	よくやった	ありがとう	頼んだ	気を抜くな
逃げろ!	死ね	サンキュー	いや違う	好きにしろ
隠れろ!	バカ	余裕	気にするな	そうか
待て!	アホ	楽勝	必要ない	勘弁してくれ
撃て!	邪魔	任せろ	分からぬ	何のことだ
突っ込み!	うるさい	好きだ	無理するな	好きじゃない
突撃!	グン	萎してる	まだだ	やめろ
探偵してる	チクショウ	その通りだ	行こう	
了解	歓目だ	気を付けろ	助けてくれ	
分かった	ガンバレ	大丈夫だ	安心しろ	
無理だ	ごめんなさい	当然だ	落ち着け	

Xbox LIVE モードでは、Xbox LIVE にサインインして「対戦プレイ」や「協力プレイ」を楽しめます。それぞれ世界中のプレイヤーと楽しむ「パブリックマッチ」と、登録してあるフレンドと楽しむ「プライベートマッチ」があります。



## Xbox LIVE モードのご注意

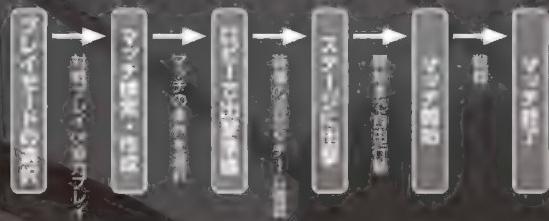
- Xbox LIVE モードをプレイするには、Xbox LIVE ゴールド メンバーシップに加入している必要があります。また、ネットワーク接続に使用する機器や回線使用料はお客様のご負担になります。
- 本ソフトウェアのネットワークサービスは、ネットワークサービスの品質を保証するものではありません。環境により、データの遅延・消失・回線切断などが発生する可能性があります。また、ネットワークサービスは常にお客様以外のプレイヤーと同意条件でのプレイが可能であることを保証するものではありません。
- Xbox LIVE モードのサービスは一定の予告期間を経て終了する場合があります。サービス終了後はご利用いただけませんのであらかじめご了承ください。

## Xbox LIVE モードのエチケットとマナー

- Xbox LIVE モードでは、多くのプレイヤーがボイスチャットを開き、クイックチャットを見ています。住所や電話番号などの個人情報を漏らさないようにしましょう。また、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしないようにしましょう。
- ユーザーネームなどの設定は、Xbox LIVE モードでプレイするすべてのプレイヤーが見る可能性があります。他のプレイヤーが不快に感じる設定は避けるようにしましょう。
- クイックチャットは、プレイヤー同士が楽しく会話するための文字によるコミュニケーションです。現実の日常会話では問題のない言葉でも、文字で読むことにより悪意に感じられる場合があります。不愉快な思いをしないよう寛大な姿勢で、お互いに相手の気持ちを察しながら会話をするようしましょう。
- Xbox LIVE モードでは他のプレイヤーと協力、対戦してプレイします。理由もなくゲームを中断したり、Xbox 360 本体の電源や回線切断などをせず、他のプレイヤーに迷惑をかけないようにしましょう。

## プレイの流れ

Xbox LIVE モードは、主に以下の流れで進行します。



## プレイ前の確認と設定

「マッチ作成」で部屋を作成する前か、「マッチ検索」で部屋を探して入室する前に、以下の内容を設定・確認できます。

### ステータスマニュー

\*ボタンでステータスマニューを表示できます。メニュー項目と内容は以下の通りです。

#### ランキング

Xbox LIVE モードに参加しているプレイヤーのランキングを確認できます。ランキングの種類には「対戦 スコア（対戦プレイのスコア）」「対戦 キルデスレシオ（キル数÷デス数）」「協力 スコア（協力プレイのスコア）」があり、自分とトップ20の順位を確認できます。

#### チャレンジ

パブリックマッチで特定の条件を満たすことで経験値を得られる、チャレンジの達成状況を確認できます。チャレンジの種類は「武器」と「戦績」に分かれ、多岐に渡る条件があります。



#### プレイレコード

自分のプレイ状況を「基本情報」「対戦」「協力」で確認できます。

## Xbox LIVE モードでのステータス項目

レベル	経験値をためると上がります。レベルが上がるごとに選択できるスキル（ナノマシン）が増えます。
経験値	「対戦プレイ」での対戦中の行動や対戦後のボーナス、「チャレンジ」の達成によって獲得できます。
ポイント	武器やアイテムを購入できるポイントです。プレイ中の活躍によって獲得でき、マッチが終了するとリセットされます。
スコア	プレイでの活躍に応じて増減する個人のスコアです。
クラス	「ソルジャー」「スカウト」などの戦闘タイプです。初期装備やセッティングしたスキルがそれぞれ異なります。

## セッティングメニュー

BACKボタンでセッティングメニューを表示できます。メニュー項目と内容は以下の通りです。

#### スキルセッティング

クラスごとにスキルを設定します。設定方法はP.28「スキルセッティング」と同じです。Xbox LIVE モード用ナノマシンは、一定のレベルに達した場合に獲得できます。



#### クイックチャットセッティング

設定したテキストをボタン操作で表示できるオリジナルの「クイックチャット」を設定します。対応ボタンを選び、続けて「ALL（マッチ全参加者に表示）」「TEAM（味方チームに表示）」を選んでください。表示させるテキストを入力すれば設定完了です。

#### クラングタグセッティング

Xbox LIVE モードで表示される自分の名前の冒頭に「クラングタグ」を付け足すことができます。英数字3文字まで表示可能です。友達とのグループ名やチーム名などをアピールするのに利用するとよいでしょう。

## プレイモードやルール

プレイモードには「対戦プレイ」と「協力プレイ」があり、それぞれルールが異なります。

### 対戦プレイ

対戦プレイには以下の複数のルールがあり、パブリックマッチは6人以上、プライベートマッチは2人（一部ルールでは4人）以上の参加でマッチを開始できます。

ルール名	内容	タイプ	ラウンド制	復活
フリーフォーオール	制限時間内に他のプレイヤーを倒した数を競います。	個人戦	×	○
チームデスマッチ	制限時間内に敵チームのプレイヤーを倒した数を競います。	チーム戦	○	○
チームサバイバル	制限時間内に敵チームのプレイヤーをすべて倒すと勝利します。	チーム戦	○	×
オペレーション	攻撃側はステージ上に置かれた爆弾を入手して、制限時間内に守備側の補給物資を爆破すると勝利します。守備側は制限時間まで補給物資を守れば勝利します。	チーム戦	○	×
デモリション	ステージ上に置かれた爆弾を入手して制限時間内に敵チームの補給物資を爆破すると勝利します。	チーム戦	○	×
データキャプチャー	敵チームのデータを入手し、自チームのデータ回収ポイントまで持ち帰るとスコアが加算されます。制限時間内に取得したスコアの高いチームが勝利します。	チーム戦	×	○
ドメインコントロール	攻撃側は制限時間内にすべてのポイントを制圧することで勝利します。守備側はポイントを1つでも防衛すれば勝利します。	チーム戦	○	○

※自チームのデータが奪われている状態では敵チームのデータを持ち帰ることができないため、先に自チームのデータを回収する必要があります。

### 協力プレイ

他のプレイヤーと協力して、攻撃してくる敵ロボットを全滅させます。ラウンド制で進み、途中で死んでしまったプレイヤーは、次のラウンドから参戦できます。すべてのプレイヤーが死んでしまうか、全ラウンドをクリアすると終了します。なお、協力プレイは1人からでもプレイ可能です。

### 復活について

マッチ中に死んでしまった場合、復活有りのルールならばマッチに再び参加できます。復活時はクラス選択や装備の追加（→P.38）を行い、カウントダウンが終了するとマッチに参加します。

※協力プレイの場合、クラス選択や装備の追加は5ラウンドごとに生死を問わず全プレイヤーが行います。



### 観戦について

マッチ中に死んでしまった場合、復活無しのルールならば観戦用のカメラに移行します。画面に映されるカメラを切り替えながら、進行中のマッチを観戦できます。



### Xbox LIVE モードの特殊ルール

プレイ方法は基本的にCAMPAIGNモードと同じですが、「ショップバーストは使用できない」「ハンドガンにも弾薬の制限がある」などの特殊なルールも存在します。

### プレイモードの選択～マッチ検索・作成

①「対戦プレイ」か「協力プレイ」を選びます。

②「マッチ検索」か「マッチ作成」を選びます。

#### ③-A「マッチ検索」の場合

「クイックマッチ」を選んだ場合、条件無しで参加可能なマッチを検索してロビーに入室します。希望条件を選んだ場合、条件に該当したマッチが表示され、マッチを選んでロビーに入室できます。



#### ③-B「マッチ作成」の場合

「パブリックマッチ」か「プライベートマッチ」を選びます。「プライベートマッチ」の場合、招待を受けたプレイヤーしか入室できません。マッチの条件や部屋の名前などを設定し、「マッチ作成」を選ぶとロビーに進みます。

④マッチを作成したプレイヤーか、それを引き継いだプレイヤーが「ホスト」としてマッチを進行します。

## ロビー

ロビーに入ると、プレイモードやルールによって以下の設定を行います。

### 対戦プレイの個人戦・協力プレイ

クラス選択を行い、続けて出撃待機画面に進みます。出撃待機中は装備の追加が可能です。所有しているポイントを消費してアイテムや武器を追加しましょう。準備ができたら「準備OK」を選んでステージに出撃します。



### 対戦プレイのチーム戦

チーム確認画面が表示され、自動的に振り分けられた所属チームを確認できます。チーム確認後は、上記と同様に「クラス選択」→「出撃待機(装備の追加)」→「準備OK」の流れでステージに出撃します。  
なお、所属するチームを変更したい場合、以下の方法で変更できます。



### 人数の多いチームから少ないチームに移動する場合

で、すぐにチームを変更できます。

### チームの人数が同じ場合

で「 」を表示して変更希望の意志を表明しましょう。相手チームに変更希望のプレイヤーがいれば、トレード形式でチームを変更できます。  
※人数の少ないチームから多いチームへは移動できません。  
※他のプレイヤーの退出などで、強制的に所属チームが変更される場合があります。

## ステージ

ステージ内ではホストが「マッチ開始」を選ぶか、定員を満たして一定時間経過するまでは自由に行動できます。

### プレイスコア・チーム確認の表示

BACKボタンで「プレイスコア」または「チーム確認」を表示し、プレイヤーを確認できます。プレイヤーを選択すると「PLAYER OPTION」で以下の項目を選べます。

ゲーマーカードを見る	そのプレイヤーのゲーマーカードを見るることができます。
プレイヤー評価を送る	Xbox LIVE にそのプレイヤーの評価を送信します。
ミュート	そのプレイヤーのボイスチャットをミュート(消音)にします。
キック投票	そのプレイヤーを部屋から退出させます。マッチ開始前はホスト、マッチ開始後は全員が選べます。

※チーム戦でマッチ開始前ならば、チーム確認表示時にチーム変更が可能です(→P.38)。

### メニューの表示

STARTボタンでメニューを開いて以下の項目を選べます。ただし、プレイは一時停止しません。



マッチ開始	マッチを開始します。マッチ開始前にホストだけが選べます。
クラス選択	クラス選択と装備の追加をやり直すことができます。マッチ開始前に選べます。
オプション	ゲーム操作設定(→P.30「CONTROL SETTINGS」)を行います。
ゲーム退出	プレイを中止して Xbox LIVE モードのメニューに戻ります。

### フレンドの招待

ステージ内では、メニュー・プレイスコア・チーム確認の表示中に ●ボタンを押すと、フレンドをマッチに招待することができます。

## マッチの開始～終了

ホストが「マッチ開始」を選ぶと、カウントダウン終了後にマッチがスタートします。プレイモードやルールに従ってマッチが終了するとリザルトが表示され、成績やプレイモードに応じて経験値・スコア・ナノマシンなどを獲得できます。以降、モードによって以下のように進行します。



## 対戦プレイの場合

継続してマッチに参加する場合は、**A**・**B**で次の希望ステージを選ぶか、何も押さないで希望しないまま待機します。カウントダウン終了後に多数決で次のステージが選ばれ、新たなマッチがスタートします。

※多数決が同点の場合は、ランダムにステージが選ばれます。

## 協力プレイの場合

STARTボタンで再プレイ、**B**ボタンでゲームから退出できます。

## チャットの使用方法

Xbox LIVE モードでは、ボイスチャットやクイックチャットで会話ができます。

### ボイスチャット

音声入力デバイスを使用したボイスチャットで会話できます。可能範囲は以下の通りです。

ロビー・マッチ開始前のステージ内	すべてのプレイヤーと会話できます。
対戦プレイ中	ルール「フリーフォーオール」 すべてのプレイヤーと会話できます。
	復活有りルール 味方チームのプレイヤーと会話できます。
	復活無しルール 味方チームの生存しているプレイヤー同士で会話できます。死亡や途中入室で観戦しているプレイヤーは、味方チームの観戦しているプレイヤー同士で会話できます。
協力プレイ中	すべてのプレイヤーと会話できます。

※ボイスの音量や出力先は、「Xbox ガイド メニュー」→「設定」→「プレイ環境設定」→「ボイスの設定」で設定することができます。

## クイックチャット

あらかじめ設定されている台詞や、オリジナルのテキストをボタン操作で表示できる機能です。クイックチャットは、以下の方法でステージに入つてから使用できます。

- ① **A**を押したままにしてクイックチャットメニューを表示します。
- ② **X**・**Y**・**B**ボタンであらかじめ設定されている台詞の選択、**A**ボタンで「クイックチャットセッティング（→P.35）」で設定したテキストの選択に進みます。
- ③ **X**・**Y**・**B**・**A**ボタンに割り振られた台詞またはテキストを選ぶと、チャットを表示できます。台詞の場合は、音声も合わせて出力されます。



Voice Recognition provided by SpeechFX, Inc.

©1994-2008 Luia.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## CAMPAINクリア後の追加要素について

- メインメニューに「CHAPTER SELECT」が追加され、チャプターと難易度を自由に選んでプレイできます。ただし、装備や信頼度は初期状態のままで始まり、途中の進行データは保存されません。
- 難易度HARDでクリアすると、難易度選択に「NO MERCY」が追加されます。



© SEGA

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成・使用しています。  
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

## この商品に関するお問い合わせ先

**株式会社セガ** ☎ 140-8583 東京都品川区東品川1-39-9

**セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

受付時間 10:00～17:00 月～金(祝日及び弊社指定休日を除く)  
※0570より省略せずにかけください。※通話料がかかります。

本製品は [NTSC-J] が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。許諾を得ずに、複製、改変、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、上映、レンタル、商業目的での使用、またはコピー・ガードの解除を行うことは固く禁じられています。これらを行った場合には、法的措置を取ることがありますので、ご注意ください。

Any unauthorized reproduction, modification, reverse engineering, transmission, public broadcast, rental and/or business use is prohibited. Removal of the copyguard is strictly forbidden. All rights shall be enforced to the fullest extent under the law.

\*弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめ了承ください。

SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation.

禁無断転載 683-00588



株式会社セガのオフィシャルサイトです。

セガ 公式サイト

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。  
セガの"今"がわかる公式サイトで最新情報をチェック！

<http://sega.jp/>

携帯用オフィシャルサイト「セガjpモバイル」

[スマートフォン](#)



Kinect、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。